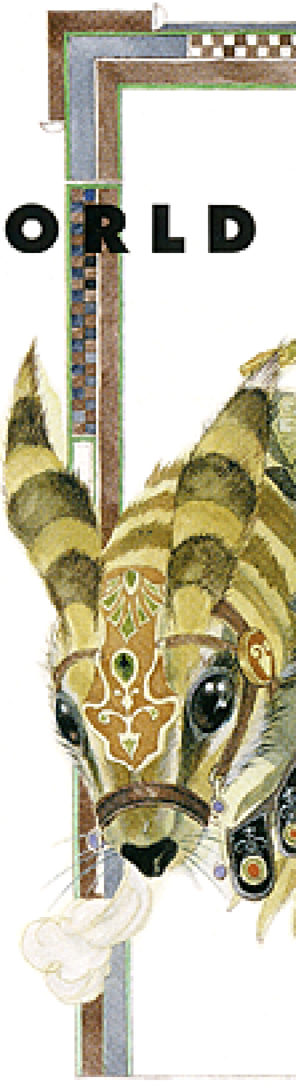

PlayStation
SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガフロンティア2
SQUARESOFT

ANY AGE ANY WORLD

陰謀……戦争……
そして、つかの間の平和。
決して戻ることのない、
小さな時間の積み重なり。
その中にあって生きるということ。
それぞれが一生を全うした後に、
初めて見えてくるもの———「歴史」。
たとえ後世に名を残すことはなくとも、
それぞれが生きた真実は消えない。
冷徹にして絶対。
永遠に残される遺産……。



For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +2または4ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 01990-1



SaGa Frontier II
サガ フロンティア 2

CONTENTS

キャラクター紹介

CHARACTER INFORMATION

長い歴史の狭間の中で懸命に生きる人々

「サガ フロンティア2」は、ギュスターヴの家族やその友人、対立する貴族や王族たちが紡ぐ数々の物語で構成されています。ここでは、これから始まる壮大な歴史を垣間みる前に、その中心となる人物たちを少しだけ紹介しましょう。

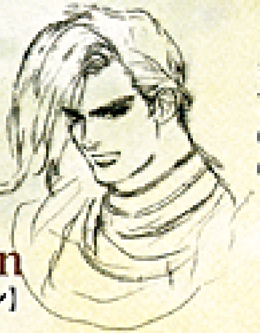


Gustav (the Steel,XIII)

[ギュスターヴ（鋼の13世）]

フィニー王ギュスターヴ12世とソフィーの間に生まれたが、術の力がまったくない不能者と知られ、7歳のとき母共々王宮から追放される。母ゆずりの優しさと、父から受け継いだ強さを持つが、心の中には少年時代の劣等感が塊となって残る。

親友

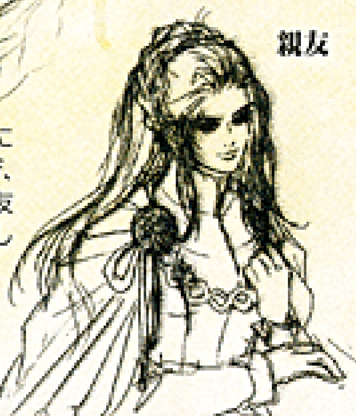


Kelvin

[ケルヴィン]

ギュスターヴ母子がヤーデに移住してきた時に親交を結び、以後、生涯ギュスターヴの友であったヤーデ伯。貴族らしい優雅さと落ちつきを持つ。

親友



Leslie

[レスリー]

グリューゲルの商人、ベーリング家の娘。ギュスターヴと知り合い、彼が立ち直っていくきっかけとなった。ギュスターヴと正面からぶつかりあえる、数少ない人物の1人。



父

Gustav XII
［ギュスターヴ12世］

フィニーの王でありギュスターヴの父。諸国に伝わるほどの優れた政略家で、軍人としてはエリート。ノール侯と同盟しつつ、オート侯、シュッド侯らに対抗する。

母



Sophie
［ソフィー］

ギュスターヴ１２世の王妃でノール侯の娘。父亡き後、侯領を守りたい領主たちの計らいで、同盟国フィニーに嫁ぐ。



弟

Philippe
［フィリップ］

ギュスターヴ12世の次男で、後に母の故郷ノールを治める。５歳の時、兄の事件が元で母と引き裂かれ、それ以来、実の兄であるギュスターヴを恨んでいる。

妹

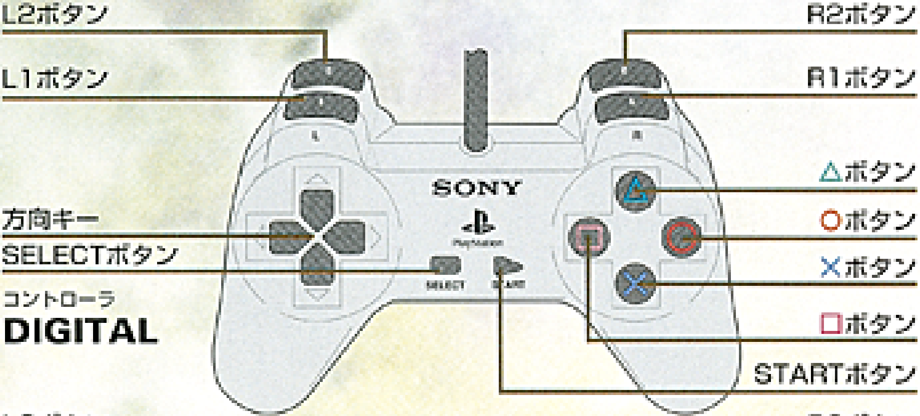


Marie
［マリー］

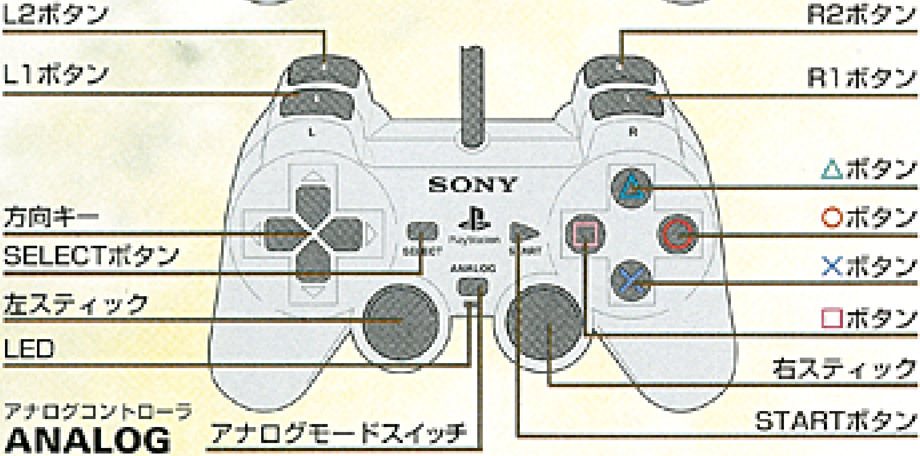
ギュスターヴ12世の娘。生まれてまもなく母と兄が追放され、離ればなれに。18歳の時、父の政略でオート侯カンタールと結婚させられる。

コントローラの各ボタンの名前と操作方法

コントローラ各部の名称は下記のとおりです。各ボタンの使用方法については、右の表を参照にしてください（初期設定の状態を紹介）。



コントローラ
DIGITAL



アナログコントローラ
ANALOG

★アナログコントローラのスティックは、LED点灯時のみ使用可能です。
★バイブレーション機能は、LED消灯時でも使用可能です。バイブレーション機能のON/OFFはメニューの「システムコンフィグ」にある「振動ON・OFF」で切り替えることができます（P17参照）。

イベント選択画面・年表画面

方向キー	カーソルの移動（普通）
左スティック	カーソルの移動（速）
右スティック	カーソルの移動（速）
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	決定
×ボタン	方向キーと同時押しで カーソルの移動（速）
□ボタン	使用しません
△ボタン	使用しません
L1ボタンor R1ボタン	イベント選択画面の切り替え／ 年表画面での年数送り
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	使用しません

フィールド画面

方向キー	キャラクターの移動（歩く）
左スティック	キャラクターの移動（走る）
右スティック	キャラクターの移動（走る）
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	話す／決定
×ボタン	キャンセル／方向キーと同時押しで キャラクターの移動（走る）
□ボタン	メニュー画面の表示
△ボタン	クイックセーブ
L1ボタン	武具装備画面の表示
R1ボタン	技装備画面の表示
L2ボタン	パーティーステータスの表示
R2ボタン	キャラクターステータスの表示

※すべてのボタンでメッセージ送り可能（STARTボタンを除く）

バトル画面

方向キー& 左スティック 右スティック	カーソル移動／ 左右で装備武具の選択／ 術・技画面の切り替え
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	コマンドの決定
×ボタン	コマンドのキャンセル
□ボタン	パーティーステータスの表示（HP／LP）
△ボタン	使用しません
L1ボタン	使用しません
R1ボタン	対象カーソルの移動(敵味方)
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	使用しません

メニュー画面

方向キー& 左スティック 右スティック	カーソル移動／左右で 各キャラクターの切り替え
STARTボタン	キーコンフィグの初期設定
SELECTボタン	キーコンフィグの設定
○ボタン	コマンドの決定
×ボタン	コマンドのキャンセル
□ボタン	メニュー画面の表示
△ボタン	ヘルプメッセージ呼び出し
L1ボタン	武具装備画面の表示
R1ボタン	技装備画面の表示
L2ボタン	パーティーステータスの表示
R2ボタン	キャラクターステータスの表示

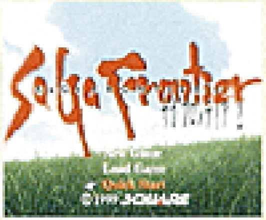
★L1・R1・START・SELECTボタンをすべて同時に押すとソフトリセットすることができ、「サガ フロンティア2」のタイトル画面に戻ることができます。

ゲームの始め方

START & SAVE

ゲームスタートとセーブについて

「サガ フロンティア2」のディスクを正しく本体にセットして電源を入れると、初めてゲームをする場合はオートイベントから自動的にゲームがスタートします。また、「サガ フロンティア2」のセーブデータがある場合は、右のモードが表示されます。方向キーの上下でモード選択、○ボタンで決定してください。なお、「サガ フロンティア2」のセーブデータが入ったメモリーカードがセットされていない場合は、初めての場合と同様になります。



New Game　新しくゲームを始める

「New Game」を選択すると、フィニー軍とオート軍の戦闘シーンからオートイベントが始まり、最初からゲームを楽しむことができます。

Load Game　セーブデータの続きから始める

メモリーカードに保存したデータから、ゲームを再開できるモードです。続きから始めたいデータファイルを方向キーの上下で選択。○ボタンを押すと、ロードするかどうかの確認メッセージが出ますので、もう1度○ボタンを押して決定してください。



Quick Start　クイックセーブから始める

クイックセーブした場所からゲームが再開できます（下記参照）。ただし、クイックセーブをした後に本体の電源を切ってしまうと（ソフトリセットはOK）、その時点でクイックセーブのデータは消えてしまい、ゲームの再開ができなくなります。



物語をセーブするタイミング

基本的に、戦闘シーンやイベント中以外の場所では、いつでもセーブが可能です（P19参照）。また、クイックセーブを行う場合は、まず△ボタンを押してクイックセーブ画面を表示。「はい」にカーソルを合わせて○ボタンで決定してください。

物語の進め方

ADVANCE of STORYS

ゲームの流れ



「サガ フロンティア2」では、プレイヤーが任意のイベントを選択することにより、プレイヤーオリジナルの歴史の流れを体験することが可能です（大まかな流れは以下参照）。さらに、選択したイベントによっては、主人公が変わることもあります。これにより、最初の主人公であるギュスターヴの視点以外から、歴史の裏側を垣間みることもできるのです。

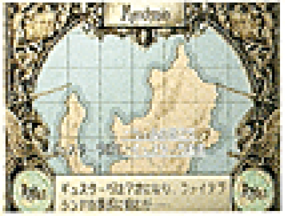
イベント展開　ギュスターヴ13世の物語

最初の主人公はギュスターヴ13世です。まずは、ギュスターヴの誕生から物語を進めましょう。イベントが終了すると、セーブの確認メッセージが出ますので、セーブする場合は、カーソルを「はい」に合わせて○ボタンを押してください。



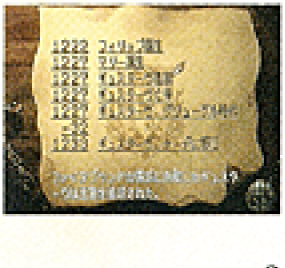
ヒストリーチョイス　違うイベントを体験

セーブが終了すると、右のようなイベント選択画面に切り替わります。ここで、プレイヤーの任意でヒストリーチョイスすることにより、新たな物語が体験できます（P10参照）。ちなみに、選択したイベントによっては、主人公が変わる場合もあります。



年表に追加　新しい歴史が加わる

ヒストリーチョイスした物語が終了し、さらにセーブを済ませると、再びイベント選択画面に切り替わります。ここで年表画面を確認すると、新たに体験したイベントが、歴史の一部として加わわります。こうして、いくつもの物語を進行していくのです。



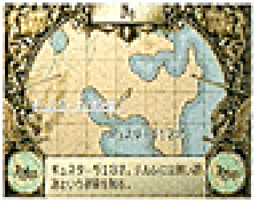
ヒストリーチョイスと画面の切り替え



ヒストリーチョイスとは、イベント選択画面に表示されている物語をプレイヤーの任意で選ぶシステムです。それぞれの画面での操作は以下を参照してください。

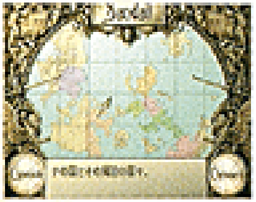
イベント選択画面の切り替え

イベント選択画面では、世界各地の国単位のマップが表示されており、L1、R1ボタンを押すことで別の国のマップ画面に切り替えることができます。画面上に表示されているイベントは、方向キーで選択可能。○ボタンで決定してください。



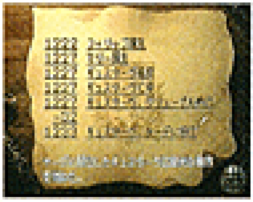
全世界図の表示

メッセージ画面両脇のマークにカーソルを合わせ○ボタンを押すと、全世界図が表示されます。この全世界図では、カーソルを合わせた国の説明が確認でき、そこで○ボタンを押すとその国のイベント選択画面へジャンプできます。



年表画面の表示

全世界図の、メッセージ画面両脇のマークにカーソルを合わせ○ボタンを押すと年表が表示できます。ここでは、体験したイベントを含む、長きに渡って繰り広げられたギュスターヴ戦争の歴史を見ることができます（右ページ参照）。



イベント選択画面の見方と文字表記

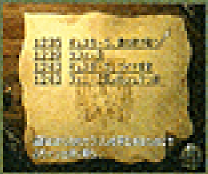
イベント選択画面では、上部にマップの国名が表示され、すでに体験したイベントはグレーで、これから体験できるイベントは白い文字で表記されます。また、未体験のイベントに関しては、メッセージ画面であらすじの確認が可能です。



年表画面の見方

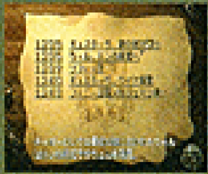
年表画面には、ギュスターヴの誕生から始まり、全世界を巻き込んだギュスターヴ戦争の歴史の詳細が書き記されていきます。L1、R1ボタンを押し、年数を進めたり戻したりしながら年表を参照しましょう。また、イベント選択画面に戻る場合は、メーセージ画面右側のマーク上で○ボタンを押し、一度全世界図に戻ります。さらに、マップ上の任意の場所で○ボタンを押すことで、場所に応じたイベント選択画面へと移動することができます。

イベントクリア前



最初から、歴史の大きな流れは年表の中に組み込まれています。いつ、何が起こったのかを簡単に確認することができるので、まめに確認しましょう。

イベントクリア後



体験したイベントによっては、クリア後新たな歴史として追加されることがあります。こうして、プレイヤー独自の歴史の流れを作り上げることができます。

情報収集と施設の利用

物語を進行するためには、街の中でさまざまな情報を集めたり、お店を利用して買い物をすることも必要です。人に話しかけるときは、その人に向かって立ち、○ボタンを押しましょう。また、街の中の建物に入るときは、扉に向かって方向キーを押し続けてください。

情報収集

街の人々から話を聞くことで、各国の事情が把握できます。また、情報を得ることで話が先に進むこともあります。



施設の利用

街には、民家とは別にお店や宿屋などの便利な施設があります。各施設を、状況に応じて利用していきましょう。



●**お店**
武器防具の購入、アニマチップ（P27参照）の売却ができます。

●**宿屋**
宿泊することで、HPやLP、WP、JPを回復することができます。

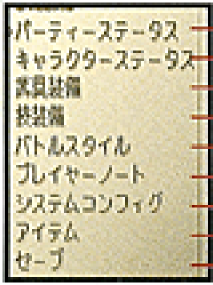
●**酒場**
酒場では、冒険を共にする仲間が見つかることもあります。

MENU SCREEN GUIDANCE

メニュー画面の利用方法

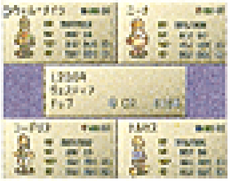
メニュー画面の見方とメニュー項目の利用方法

移動中、□ボタンを押すとメニュー画面が呼び出せます。項目の数は全部で9つ。利用したい項目を方向キーの上下で選択、○ボタンで決定しましょう。それぞれの利用法は各ページを参照してください。



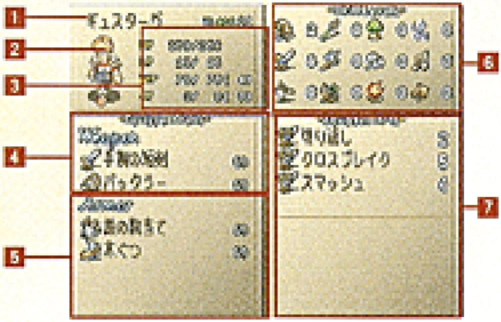
❶パーティーステータス　メインパーティーの状態とプレイ状況

プレイ状況は中央に配置され、現在の年数、現在いる場所の名前、所持金（クラウン=CR）の合計、持っているチップの数が表示されます。ステータス表示されるのはメインパーティーの4人まで（ステータスの詳細は右ページ参照）。WP、JPの最大値の横にあるカッコ内の数値は回復量です。戦闘中、この回復量の分だけ1ターンごとにそれぞれ回復できます。



❷キャラクターステータス　各キャラクターのパーソナルデータ

キャラクターの表示替えは方向キーの左右で行います。画面の見方は右のとおりです（詳細は右ページ参照）。また、Skill Levels（スキルレベル）アイコンの左上に、「＋」マークが付いている場合（各アイコン表示の内容は右ページ参照）。これは、そのアイコンに対応した資質を、キャラクターが生まれながらに備えていることを表しています。この資質は、戦闘中の技の閃きや戦闘後の熟練度の上昇に影響します。



1 キャラクターの名前・性別・年齢
2 キャラクターのグラフィック
3 キャラクターのステータス。上から順に、HP（ヒットポイント）の現在値/最大値・LP（ライフポイント）の現在値/最大値・WP（技ポイント）の現在値/最大値（回復量）・JP（術ポイント）の現在値/最大値（回復量）。また、HPは耐久力で0になると戦闘不能に、LPは生命力で0になると昏睡状態になります。さらに、WPは技を、JPは術を使うときに消費するポイントで、これが不足している場合LPを削って技や術を繰り出します
4 装備している武器一覧
5 装備している防具一覧
6 キャラクターの持っている資質（十で表示）とスキルレベル（P28参照）
7 現在装備している技&術一覧

③武具装備　装備する武器や防具を入れ替える

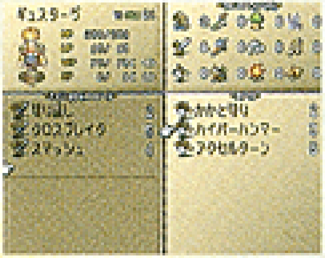
まず、装備中の武具の中から、装備替えしたいものを方向キーの上下で選択、○ボタンを2回押して決定しましょう。次に、Itemsリストへカーソルが移動、この中から装備したい武具（装備を外すときは装備解除）を方向キーで選択、○ボタンを押すと装備替え終了です。





④技装備　装備する技や術を入れ替える

技や術を装備するときは、まず装備欄のどこに配置するかを方向キーの上下で選択、○ボタンを2回押して決定します。次に、技や術の系統（技を外すときは技封印）を方向キーで選択、○ボタンを押し、Artsリスト（技・術選択画面）に切り替えましょう。ここで、装備したい技や術を選択、決定すると装備終了です。また、装備欄のラインより上はお気に入りゾーン、ラインより下は新しいものを修得するたびに古いものと入れ替わっていきます。このラインは、○ボタンを押しながら方向キーの上下で移動可能です。



アイコンの見方

技 P28



体術　剣技　斧技　杖技　槍技　弓技

術 P29



樹術　石術　火術　水術　音術　獣術

⑤バトルスタイル　戦闘時の設定をプレイヤーの任意に決定する



バトルスタイルでは、メンバーの入れ替えや行動順の決定など、パーティーバトル（P22参照）での戦闘を有利に行える、以下の3つの設定が可能です。各項目を方向キーの左右で選択、〇ボタンを押して以下の手順で設定を行ってください。特にロールの設定は、メインパーティーの戦闘パターンを決定づける大切なものです。



メンバーチェンジ ▶▶ 戦闘参加メンバーを入れ替える

上段に現在のメインパーティー、下段に待機中キャラクターが表示されます。まず、メインパーティーの中から外すキャラクターを方向キーで選択、〇ボタンで決定します。次に、代わりに投入したい待機中キャラクターにカーソルを合わせ、再度〇ボタンを押せば入れ替え終了です。また、カーソルを合わせるとステータスが表示されます。





行動順 ▶▶ 行動させたい順番を決定する

最初に行動させたいキャラクターにカーソルを合わせ、〇ボタンで登録します。同じ手順で次々に登録し、メインパーティーの行動順を設定してください。すべて設定した後、決定するかどうかの確認画面が現れますので、良ければ「はい」にカーソルを合わせて〇ボタンを押します。ただし、全員設定する必要はありません。この行動順は、回復行動の速さや連携に影響しますから、よく考えて決めましょう。ちなみに、「自己最速」は、キャラクターごとのパラメータにより、行動する順番が自動的に決まります。計画どおりに、きめ細かくゲームを進行させたい場合には、順番の設定をした方がいいでしょう。



ロール ▶▶ キャラクターの役割を振り分ける

ロールとは、戦闘中の役割のこと。新しい仲間が加わると増えていきます。それぞれのキャラクターにこのロールを振り分け、個性豊かなパーティーを作り上げましょう。ロールの振り分けは、まず対象キャラクターを方向キーで選択、○ボタンで決定してください。次に、ロールのリストが出たら同様に選択、決定をするとロールを設定することができます。ちなみに、同じロールを2人以上に振り分けることはできません（自由行動以外）。





●具体的なロールの一例

ここでは、具体的なロールの一例と、その特徴を紹介しましょう。ちなみに、「自由行動」のロールは、個々が自分の判断で行動します。閃き率はアップしますが連携率はダウンします。

個人

個人的な役割を重視したロールで、それぞれの行動に影響を与えます。



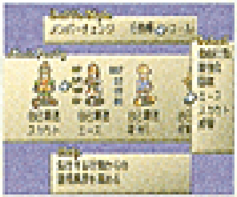
■攻撃重視　武器による物理攻撃でダメージを与えることを優先する。

■回避重視　回避技の効果を最優先で戦う。

■術強化　発動する術の威力を高めることを優先的に行う。

支援

パーティーの行動を支援するロールで、メインパーティー全体に影響します。



■支援　メインパーティー全員の攻撃や回復効果を高める。

■エース　先行する行動からの、連携攻撃に続く精度を高める。

非戦闘

戦闘には直接影響しませんが、戦闘終了交渉など、戦い以外に役立つものです。

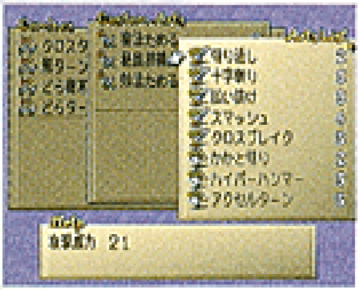


■威嚇　弱気な相手との交渉をうまくまとめる。

⑥プレイヤーノート　戦闘中に行った連携や閃いた技などの記録を見る

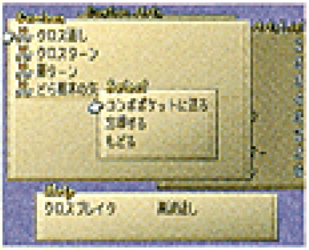
パーティーバトルでの連携攻撃や閃いた技・術、デュエルでの1人連携攻撃など、プレイヤーの戦いの履歴が確認できるコマンドです。それぞれのリストは、方向キーの左右で選択します。各リストの操作方法は、それぞれの項目を参照してください。





Combos ▶▶ パーティーバトルの連携履歴を見る

パーティーバトルで行った、連携攻撃の履歴を見ることができます。ここに登録されている連携攻撃は、技装備欄と同様、ラインより上はお気に入りゾーン、ラインより下は新しいものを修得するたびに古いものと入れ替わっていきます。このラインは、○ボタンを押しながら方向キーの上下で移動可能。強力な連携攻撃を編み出したときは、迷わずお気に入りゾーンへと移動させましょう。位置を移動させる場合は、方向キーの上下で連携攻撃を選択、○ボタンを押した後に方向キーで移動先を選び、再び○ボタンを押して決定してください。また、連携攻撃を選択、○ボタンで決定後、再び○ボタンを押すと3つのコマンドが表示されます。「コンボポケットに送る」を選択、決定するとポケットステーションにデータの転送が可能（P38参照）。「忘却する」を選択、決定すると登録から抹消することができます。



Custom Arts ▶▶ デュエルの連携履歴を見る

デュエルで作成した、1人連携攻撃の技や術の履歴を見ることができます。ここでもCombos（連携履歴）同様、お気に入りゾーンのライン設定が可能。ポケットステーションへのダウンロード（P38参照）や、登録の抹消も同様の操作で行えます。

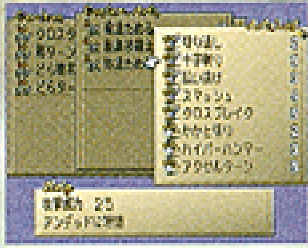




Arts List ▶▶ 修得した技・術の記録を見る

戦闘中に閃いた技や、新しく修得した術が系統ごとに分類、すべて表示されます。デュエルで覚えた技でも、装備欄に入るものはこのArts List（技・術修得リスト）に集約。扱いは同様です。また、このリストを表示しているとき、○ボタンを押すと参照モードに入り、それぞれの説明が見られます。





⑦システムコンフィグ　各種システムを任意に変更する

アナログコントローラの振動のON・OFFをはじめ、画面位置の調整など、ゲーム中のさまざまな設定をすることができます。基本的には、方向キーの上下で選択、○ボタンを押すとカーソルが移動しますが、キーコンフィグを選択、決定した場合は画面が切り替わります。変更の方法と各項目の内容については、右記を参照してください。



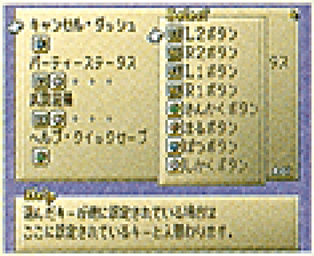
［サウンド］
ステレオとモノラルの切り替えができます。方向キーの左右で選択、○ボタンでどちらのサウンドにするか決定してください。

［振動ON・OFF］
振動のONまたはOFFの設定ができます。方向キーの左右で選択、○ボタンで決定しましょう。ただし、アナログコントローラが接続されていない場合は、この項目はグレーで表示され、選択することはできません。

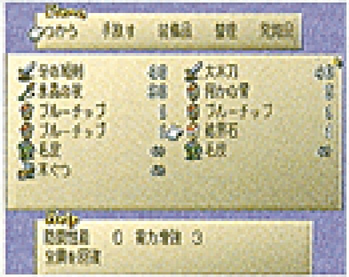
［画面位置調整］
画面の位置が調整できます。方向キーの左右でX（横方向）Y（縦方向）を選択、○ボタンで決定してください。数値の変更は、方向キーの上下です。

［呼び出しヘルプ］
呼び出しヘルプ表示時の、操作系ロックのON・OFFの設定ができます。方向キーの左右で選択、○ボタンで決定しましょう。

［キーコンフィグ］
操作するボタンを設定できます。キーコンフィグ画面に切り替わったら、方向キーで設定するボタンを選択、○ボタンで決定します。次に、キーSelectリストが表示されるので、方向キーの上下で割り当てたいボタンを選択、○ボタンで決定してください。すべての設定が終了したら、SELECTボタンを押し、登録する場合はさらに○ボタンを押して決定します。また、キーコンフィグを初期設定に戻したい場合は、STARTボタンの後に○ボタンを押すだけでできます。



③アイテム　所持アイテムの取り扱い



アイテムでは、使ったり整理をしたり、全部で5つの作業を行うことができます。方向キーの左右でこの5つの項目のいずれかを選択、○ボタンで決定しましょう。各項目の操作方法と詳細については、以下を参照してください。また、ここにはポケットステーションに関連する項目も含まれています。

つかう ▶▶ 所持しているアイテムを使用する

ここには、現在装備していないアイテムが表示され、任意に使用することができます（使用可能アイテムは明るく表示）。使用したいアイテムを方向キーで選択。次に、○ボタンで決定しましょう。アイテム欄のスクロールは、方向キーの上下・左右どちらでも可能です。

手放す ▶▶ 所持しているアイテムを捨てる

所持アイテムが増えすぎたときはここで処理します。捨てたいアイテムを方向キーで選択、○ボタンを2回押すと手放すか否かの確認が出ますので、「はい」にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

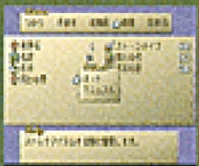
装備品 ▶▶ 現在装備中のアイテム一覧と装備の取り外し

装備品の一覧チェックと、取り外しができます。外したい装備品にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、装備を外すか否かの確認が出ますので、「はい」にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

整理 ▶▶ アイテム欄の整理整頓をする

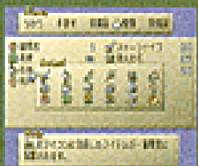
整理を選択すると、「オート」「マニュアル」の選択ができます。どちらの方法で整理するかを方向キーの上下で選択、○ボタンで決定してください。それぞれの整理法の詳細は以下を参照してください。

オート



「オート」を選択すると、一瞬でアイテムの整理をすることができます。並び順は、「マニュアル」を選択したときに表示されるアイコンの順です。

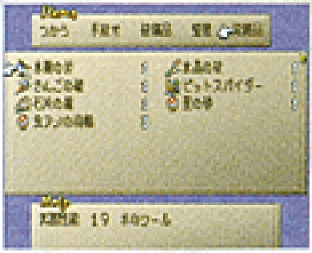
マニュアル



「マニュアル」では、手動でアイテムを整理することができます。表示されるアイコン群から先頭に揃えるものを選択、決定してください。

発掘品 ▶▶ 『GO! GO! Digger』で手に入れたアイテムをチェックする





ここでは、「サガ フロンティア2」のポケットステーション用ミニゲーム『GO! GO! Digger』で入手したアイテムを見ることができます（P38参照）。ポケットステーション上では謎であったお宝群を、きちんと識別された状態で確認することができます。



⑨セーブ 冒険の記録を残す



セーブの方法はまず、メモリーカードがセットされているメモリーカード差込口を方向キーの左右で選択します。次に、セーブするファイルを方向キーの上下で選択、○ボタンで決定すると、セーブするかどうかの確認メッセージが出ます。セーブする場合は「はい」にカーソルを合わせ、○ボタンを押して決定してください。

武具の耐久度について

武器や耐久度が表示されるアイテムは（各武具の名称右の数字が耐久度）、使用するたびに耐久度を失います。例えば武器を使って戦うとき。攻撃をするたびに耐久度が1ずつ失われ、耐久度が0になるとその武器は壊れて無くなるのです。ただし、壊れたアイテムは戦闘終了時に「チップ」として手元に残ります（P27参照）。また、耐久度の確認はメニュー画面の武具装備画面やアイテム画面で可能（武器は戦闘中も選択武器名の右に表示）。ただし、ギュスターヴが使用する鋼を使用した武具や、耐久度が「∞」の表記になっている武具には、耐久度の上限がないので壊れません。



戦闘の流れと戦闘画面の見方

戦闘の形式には、チームメンバー全員で戦うパーティーバトルと、敵との一騎打ちで戦うデュエルの2つがあります。ここでは、パーティーバトルの主な流れと、画面の見方について紹介しましょう。



戦闘シミュレーションチャート

ダンジョンなどを移動中、フィールド上を歩いているモンスターに接触すると戦闘開始。バトルモードに入ります。

戦闘開始

通常の戦闘はメインパーティー全員で戦うパーティーバトルですが、場合によっては、一騎打ちのデュエルが選択できることもあります。敵と接触したときに以下の画面が表示された場合は、方向キーの上下で戦闘形式を選択、○ボタンで決定してください。



パーティーバトル

P22 参照

パーティーバトルを選択すると、以下の画面が表示されます。ここではます、最初の行動を方向キーの上下で選択、○ボタンで決定しましょう。行動をキャンセルする場合は×ボタン、パーティーの状態を知りたいときは□ボタンを押します。



1 バトルコマンド。モンスターと戦うコマンドを選択します（右ページ参照）
2 HPの回復コマンド。LPを消費してHPを回復します
3 戦闘終了交渉コマンド（右ページ参照）。交渉の条件が整わない場合は表示されません
4 ヘルプウィンドウ

デュエル

P24 参照

戦うキャラクターを選択すると、デュエルの開始となります。

バトルコマンド

バトルコマンドを選択すると、右の画面になります。方向キーの左右で使用する武器を、上下で技や術を選択し、○ボタンで決定。対象となる敵や味方を方向キーで選び、さらに○ボタンで決定します。これを繰り返し、メンバー全員の行動を決定してください。



1 行動キャラクターの名前
2 消費するWP（JP）／WP（JP）の現在値。消費するWP（JP）に対し、WP（JP）の現在値が低い場合はコスト不足になり（ウィンドウの色が変化）、LPを削って技や術を繰り出します
3 上段は現在のHP／最大HP、下段は現在のLP／最大LPを表示
4 選択中の武器の名前（体術、身を守る場合は表示されません）
5 選択中の武器で使用できる技と術の種類
6 ヘルプウィンドウ

HPの回復

対象者を方向キーで選び、決定するとLPを1消費してその場でHPを回復できます。

勝利

すべての敵を倒せば勝ち。消耗したHPを、少しだけ回復することがあります。

全滅

LPが残っていても、パーティー全員のHPが0になってしまうと全滅です。

戦闘終了交渉

相手や状況に応じてコマンドが表示されます。詳細は以下を参照しましょう。

レベルアップ

戦闘終了後、HPや技、術のレベルがアップすることがあります（P23参照）。

ゲームオーバー

メインパーティーが全滅するとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

具体的な交渉の一例

戦闘終了交渉は、条件が合わない場合表示されません。交渉の内容は、敵やそれぞれの残りHPなどの状況に応じて変化します。例えば、味方が追い込まれると「逃走する」が表示され、逆に敵を追い込むと「見逃す」ことになるのです。戦闘の状況をきちんと把握し、そのときどきにあった判断を下すようにしましょう。



●逃走する
味方が不利な場合に表示。「先導」のロールを持つメンバーがいると成功しやすい。
●停戦交渉
双方のダメージが蓄積している場合に表示される。「外交」のロールを持つメンバーがいると成功しやすい。
●見逃す
敵が不利な場合に表示。「威嚇」のロールを持つメンバーがいると成功しやすい。

パーティーバトルのポイント

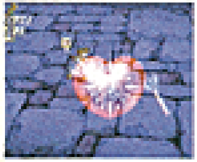


通常行われるパーティーバトルは、メンバー全員の力を合わせて戦います。メインパーティーの人数は最大4人。新しい技や術を修得したり、メンバー同士の技術を駆使して連携攻撃を繰り出すなど、ただ敵を攻撃するだけではなく、さまざまな行動を伴います。ここでは、そんなパーティーバトルのポイントを紹介していきましょう。

仲間と 力を合わせて戦う

メンバー同士の力を合わせるには、メニュー画面のバトルスタイル（P14参照）での設定が重要になります。また、戦闘に勝つことによって、キャラクターたちはレベルアップし、能力を伸ばすことができるのです。以下のポイントを押さえ、戦いを勝ち抜きましょう。





POINT 1 連携攻撃を意識して行動順を決定する

バトルスタイルの行動順は、キャラクターの持つ素早さとは別に、プレイヤーの任意によって順番を設定できます。行動順を決めるときのポイントは、各キャラクターの繰り出す技や術が、強力なダメージを与えられる連携につながりやすいかどうかです。また、プレイヤーノートのCombos（連携履歴）に表示されている連携攻撃を任意に繰り出したいときも、行動順を設定すると成功率が高くなります。

POINT 2 キャラクターの個性を活かせるロールの設定をする

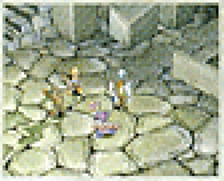
バトルスタイルのロールでは、それぞれのキャラクターに役割を持たせることができます。ロールを設定することにより、物理攻撃による攻撃重視型や集中攻撃の連携重視型など、パーティーに特徴を付けることができます。通常時やボス戦などの状況により、ロールを変更すると良いでしょう。





POINT 3 強力な技を閃き、新しい術を作成する

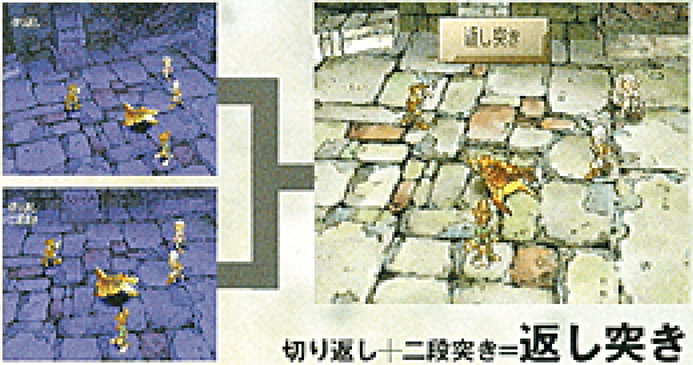
戦闘中、武器を使い込むことで新しい技（P28参照）を閃き、術（P29参照）を発動することでさらに強力な術を編み出すことができます。より効果の高い技術を修得するためにも、キャラクターの持っている資質（P12参照）を活かした攻撃をしましょう。





POINT 4 技や術を組み合わせて強烈な連係攻撃を繰り出す

修得した技や術を使うとき、パーティーのメンバー同士の攻撃がつながり、より強烈な攻撃をする場合があります。これが連携攻撃です。連携攻撃はさまざまな組み合わせで発動することができ、戦闘の要となるでしょう。ときには、敵の繰り出した技や術と連携することもあるのです。いろいろな攻撃パターンを繰り返し、オリジナルの連携攻撃を編み出してください。



切り返し＋二段突き＝**返し突き**

キャラクターのレベルアップ

戦闘終了後、キャラクターはランダムにレベルアップしていきます。レベルアップするのは、HPやWP、JPなどのステータス、剣や槍、炎や水などのスキルです。スキルは、その攻撃を戦闘中使用したときにのみレベルアップの可能性があります。また、スキルに対する資質を持っていれば（P12参照）、レベルが上がる確率もより高くなります。

特別な意味を持つ鉄の装備品

「サガ フロンティア2」の世界は、術を扱うことが当たり前の社会です（P29参照）。一般的に人々は、術に対して親和性の高い素材や加工を施した武具を使用します。逆に、この世界において、アニマに干渉しその力が引き出せなくなる「鉄」は、忌み嫌われる存在となります。ただし、鉄は耐久度も高く、逆手に取れば術攻撃から身を守ることも可能です。

デュエルの戦闘方法

「サガ フロンティア2」の新しいバトルシステムが、このデュエルです。デュエルでは、敵との一騎打ちをすることにより、より精密な戦闘を行うことができます。敵との間合い、敵の取ろうとしている行動との相性などを元に、斬る、払うなどのアクションを入力。敵との駆け引きをしつつ、新たな技や術を作り出しましょう。



デュエルの流れと画面の見方

デュエルをするケースとしては、イベントで強制的に主人公キャラクターが戦うとき、メインパーティーが1人のとき、パーティーバトルとデュエルを選択でき、デュエルを選んだときの3つがあります。





ACTION 1 初期行動コマンドから行動内容を選択する

パーティーバトルとデュエルが選択できる場合、方向キーの上下でデュエルに挑むキャラクターを選択、○ボタンで決定します。次に、以下の画面に切り替わるので、最初の行動を方向キーの上下で選択、○ボタンで決定してください。



1 敵モンスターの名前
2 バトルコマンド（右ページ参照）
3 HPの回復コマンド。LPを消費して、その場でHPを回復します
4 戦闘終了交渉コマンド（P21参照）。交渉の条件が合わない場合は表示されません
5 武器チェンジコマンド。武器持ち変え画面に切り替わったら、方向キーの上下で武器を選択、○ボタンで決定してください。複数の武器を持たず、体術も使用できないキャラクターは、このコマンドは表示されません
6 ヘルプウィンドウ

ACTION 2 アクションコマンドを4回入力する

バトルコマンドを選択すると、以下の画面になります。ここで、さまざまなアクションコマンドを入力することにより、精密なバトルが行えるのです。アクションコマンドは、方向キーの上下で選択、決定は○ボタンを押します。ここでは、4回分のアクションを選択、決定してください。決定した際、アクションコマンドの右に「連」の文字が表示された場合。次にその行動を選択すると、連携攻撃が発動する可能性があります。ちなみに、方向キーの右を押すと「身を守る」コマンドの選択も可能です。



1 行動キャラクターの名前
2 消費するWP（JP）／WP（JP）の現在値。消費するWP（JP）に対して、WP（JP）の現在値が低い場合はコスト不足になり（ウィンドウの色が変化）、LPを削って技や術を繰り出します
3 上段は現在のHP／最大HP、下段は現在のLP／最大LPを表示
4 選択中の武器の名前（体術、身を守る場合は表示されません）
5 アクションコマンド。選択中の武器で使用できる技と術の種類
6 ヘルプウィンドウ

ACTION 3 入力したコマンドを確認し、行動を決定する



アクションをすべて選択、決定すると確認画面になります。入力したアクションパターンや消費するWP・JPを確認し、良ければカーソルを「戦闘を開始する」に合わせて○ボタンを押しましょう。キャンセルは×ボタンでもできます。

ACTION 4 連携を繰り出し技や術を編み出す

入力したアクションを繰り出します。キャラクターのスピードなどによって連携攻撃の可能性もあり、攻撃や術同士の相性によっては、新たな技や術が生み出されることもあります。ここで得た技や術は、メニュー画面の技装備で、各キャラクターに振り分けることも可能です。





武器・防具の特性と各武具の特徴

武器や防具は、戦闘中、敵を攻撃してダメージを与えたり、敵から受けたダメージを軽減することができる便利なアイテムです。特に武器は、この世界ではツールとして特別な意味を持っています（P29参照）。ここでは、武器、防具の特性や特徴を紹介します。それぞれの情報を把握し、ゲームの進行に役立ててください。



武器

●物理攻撃や術の使用もできる武器

武器は、大別して剣、斧、杖、槍、弓の5系統あり、それぞれ扱い方やその武器で編み出せる技に違いがあります（P28参照）。また、それを装備する人間にも、得手不得手があるのです。武器は、一般的にツールとして利用され、アニマを引き出して術を用いることも可能（P29参照）。中には、希少価値の高いクヴェルも含まれています。





剣

■剣の一例／鋼の短剣。高い攻撃力を持つ接近戦用の武器で、敵の近距離・中間距離の物理攻撃をディフレクトで防ぐこともある。



斧

■斧の一例／石斧。絶大な破壊力を持つ接近戦用の武器で、対象の防御力の影響も受けにくい特性がある。離れた場所にも投げられる。



杖

■杖の一例／若木の枝。防御要素を含む接近戦用の武器で、与えるダメージは少ないが、敵のあらゆる物理攻撃をブロックすることもある。



槍

■槍の一例／木槍。中間距離戦用の武器で、接近戦を行う敵に対して行動のアドバンテージを持ち、両手で扱うため攻撃力にも優れている。



弓

■弓の一例／狩人の弓。遠距離戦用の武器で、非常に精密な攻撃を得意としている。反面、敵の攻撃に対応しにくく、一騎打ちは苦手。



盾

■盾の一例／バックラー。敵の近距離からの攻撃を回避する役割を持つ。だが、武器同様、手持ちの使用となるため、扱いは武器枠になる。

武器が壊れると「アニマチップ」を入手

武器（ツール）の耐久度（P19参照）が0になり、武器が壊れて無くなると、戦闘終了時にアイテムが手に入ります。これは「アニマチップ」と呼ばれているもので、武器を使いきった際に得られる、くずのようなものです。術的には中性で、ほとんどアニマ（P.29参照）を帯びていない一方、アニマに対する親和性は高いため、ツールを加工するつなぎとして重宝します。また、「チップ」は換金可能です。



防具 ●装備者の身を守る防具

防具は、装備する部位に応じて頭、身体、腕、足に分類可能。さらに、これらすべての機能を併せ持った全身防具、いずれの系統にも属さないアクセサリがあります。ともに、敵の攻撃を受けたときのダメージの軽減、それに伴う怪我などの戦闘能力低下を防ぐ働きを持ちます。ちなみに、アクセサリを除く防具には、術力が低下する金属防具もあります。





頭

■頭部装備の一例／帽子。頭部を保護し、急所攻撃による集中力の低下（術威力の低下）を防ぐ働きを持つ。



身体

■身体装備の一例／術士服。胴体を広く保護するため、防御効果が高い。特に熱や冷気の攻撃に有効に働く。



腕

■腕装備の一例／ワーカーグラブ。腕部を保護し、ここへの攻撃による武器攻撃力低下を防ぐ働きを持つ。



足

■足装備の一例／毛皮のブーツ。脚部を保護し、ここへの攻撃によるフットワーク低下を防ぐ働きを持つ。



全身

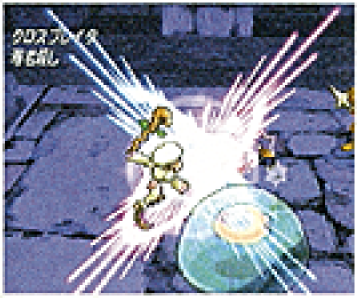
■全身装備の一例／？？？。頭や身体などすべての機能を備えるが、同時に装備できるのは装飾品だけになる。



アクセサリ

■アクセサリの一例／クロスブランチ。身体の部位を守ることはないが、術的な力で装備者を保護する。また、アニマを引き出して術が使える。

技・術の特性と各技術の特徴



技や術は、戦闘を勝ち進む上で、なくてはならないテクニックです。基本的に、技は武器での物理攻撃として使用。術は、武器などのツールに秘められたアニマを引き出すことで繰り出せます。技も術も、強烈なダメージを与える連携攻撃につながります。多くの技や術を編み出して、戦闘が有利に進められるようにしましょう。

技 ●武器による物理攻撃を繰り出す技



技は、肉体そのものを使う体術と、扱う武器の系統によって6つに分類されます。基本的に、パーティーバトルでの閃きや、デュエルでの1人連携攻撃によって修得可能。その威力は、技を扱うキャラクターのスキルレベルが高いほど強力になります。キャラクターがその技に対する資質を持っていれば、スキルレベルの上昇は早く、技の閃きも多くなります。



体術

■体術の基本攻撃は「パンチ」。文字どおりの肉弾戦で、打撃や投げ技を得意とする。一部の者は体術を野蛮とし、この戦闘方法を扱わない。



剣技

■剣の基本攻撃は『斬る』。殺傷のための武器である剣を用い、斬撃によって敵を攻撃する。技のバリエーションは武器の中でもっとも多い。



斧技

■斧の基本攻撃は「斬る」。本来は木を切り倒す道具である。破壊力に優れた斧による攻撃で、斬撃と打撃の両方の性質を備えている。



杖技

■杖の基本攻撃は『叩く』。護身具に過ぎない杖は、攻撃力よりもツールとしての役割を重視。手軽に扱えるので、急所を攻める技が使える。



槍技

■槍の基本攻撃は「突く」。対武器戦闘に強く、間合いを取って突き刺す。剣の斬撃に近い技を繰り出す。風車という技法で身を守ることも。



弓技

■弓の基本攻撃は『射つ』。この世界で、唯一の射撃攻撃ができるのが弓。離れている敵には、一方的にダメージを与えることができる。

この世界に存在するすべてのものに宿る「アニマ」

この世界は、アニマ（すべてのパワーソース）を操るためのテクニック、術を中心に文化が形成された世界です。人は術を使う助けとして、古代文明の遺品であるクヴェルや、その機能を備えた人造的なクヴェルであるツール（武器）を使います。ツールは特別なものではなく、この世界に存在する自然のすべてに宿っているアニマを正しく引き出せれば、小石でも木の枝でもツールとして利用できるのです。



術 ●武器や防具のパワーを引き出す術

術は、武器などのツールからアニマを引き出すことによって発動できます（ギュスターヴは使用不可能）。術の体系は、樹や石など以下の6つに分類。パーティーバトル時、戦闘中に使用した同系統の術を戦闘終了後に作り出したり、デュエルで編み出すことによって修得。技同様、キャラクターの持つ資質によって作られやすい術は異なります。





樹術

■植物に宿るアニマを扱う学問体系。安らぎ、守り、風、成長などを象徴し、具現化する。樹術が使用できるツールは木の塩など。



石術

■鉱物に宿るアニマを扱う学問体系。岩、結晶、砂、硬化などを象徴し、具現化する。石術が使用できるツールはストーンナイフなど。



火術

■火炎に宿るアニマを扱う学問体系。灯、活力、浄化、暗示などを象徴し、具現化する。火術が使用できるツールは灯の槍など。



水術

■水に宿るアニマを扱う学問体系。雲、氷、癒し、剣などを象徴し、具現化する。水術が使用できるツールはピットスパイダーなど。



音術

■音に宿るアニマを扱う比較的新しい学問体系。さまざまな音を象徴し、具現化する。音術が使用できるツールはスクリーマーなど。



獣術

■獣骨に宿るアニマを扱う学問体系。動物のメカニズムや生命力などを象徴、具現化する。獣術が使用できるツールはエルダーボウなど。

ステータス異常とその回復方法



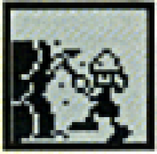
戦闘中、敵の特殊攻撃を受けることで、ステータスに異常を生じることがあります。時間の経過と共に直る場合もありますが、戦闘能力を失ったり、HPをどんどん消耗することもあり放置するのは危険です。各ステータス異常の特徴を把握し、きちんと対応しましょう。また、戦闘が終了するとすべてのステータス異常は回復します。

眠り	行動することが一切できなくなります。一定時間の経過や、敵味方を問わず攻撃を受けると回復。術でも回復できます。
マヒ	武器による物理攻撃、技、術などの攻撃力がすべて下がります。一定時間の経過や、特定の術でも回復できます。
恐怖	コマンドの入力はできますが、必ずしも行動するとは限りません。一定時間の経過や、特定の術でも回復できます。
混乱	コマンドの入力は可能ですが、敵味方を問わず攻撃対象とします。一定時間の経過や、特定の術でも回復できます。
魅了	コマンド入力不可能で、敵にとって有利な行動を勝手に起こします。一定時間の経過や、特定の術でも回復できます。
狂戦士	術の発動など、JPを使用した行動が一切できなくなります。一定時間の経過や、特定の術でも回復できます。
石化	コマンド入力不可能で、攻撃も受けませんが、全員石化するとゲームオーバーです。特定の術でしか回復できません。
毒	毒状態を治療するまで、毎ターンダメージを受け、HPが減っていきます。特定の術でしか回復できません。
戦闘不能	HP0の状態になり、戦いの続行が不可能になります。この状態で敵に攻撃されると、LPが1づつ減っていきます。

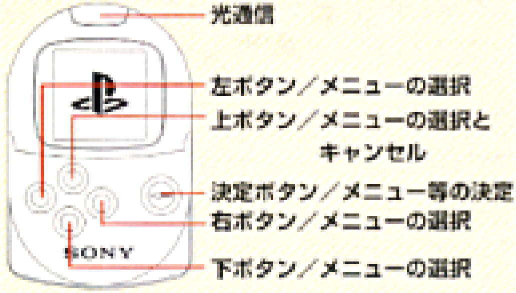
ポケットステーションで遊ぼう！
LET'S PLAY THE PocketStation

ポケットステーションで遊べるモードは2つ！

「サガ フロンティア2」のポケットステーション用ミニゲームは、『COMBO POCKET』と『GO! GO! Digger（ゴーゴーディガー）』の2つです。それぞれのゲーム内容や遊び方は、以下を参照しましょう。さらに詳しい楽しみ方に関しては、プレイヤーの皆さんが実際に体験して見つけてください。



各ボタンの名称と操作方法



『COMBO POCKET』を利用する

本編のメニュー画面のプレイヤーノートに登録される、Combos（連携履歴）やCustom arts（1人連携履歴）を保存できます（P16参照）。その数、連携履歴を最大96コずつ、合わせて192コも『COMBO POCKET』によってコレクション可能。また、保存されている内容を、赤外線通信を使って他のポケットステーションにあげることもできます。

ダウンロードの方法

本編のメニュー画面のプレイヤーノートで、ポケットステーション内のCombos（連携履歴）やCustom arts（1人連携履歴）を参照したり、ダウンロードしたりできます（ポケットステーションと本編セーブデータには同じ連携履歴は存在しません）。また、友達と「Send」コマンドであげる、「Receive」コマンドで受け取ることも。ただし、あげてしまった連携履歴は自分の『COMBO POCKET』から無くなり、受け取った人の『COMBO POCKET』に移動します。

『GO! GO! Digger』で遊ぶ

本編プレイ中、"go!go! Digger"をポケットステーションにダウンロードする為には、村人や怪しげな人物、場所などを見つけたら積極的に話しかけたり、調べてみましょう。
運よく"go!go! Digger"をポケットステーションにダウンロードできたら、早速プレイ開始！ "ディガー"と呼ばれる穴掘り請負人が、あなたの為に色々なアイテムを発掘してきてくれます。

遊び方はまずタイマーを設定、決定ボタンを押すと、ポケットステーションの中で"ディガー"が穴掘り開始。途中で"ディガー"がさぼっていないかのぞいてみましょう。時間になるとアラームが鳴り、穴掘りは終了です。その結果、宝箱を発見できれば何らかのアイテムを入手。ポケットステーション内ではアイテムは謎のままですが、本編メニュー画面のアイテムに「発掘品」項目があり、ここで識別可能です（P18参照）。

★右ボタンと左ボタンの同時押しでメニュー画面に戻れます。
★決定ボタンを押し続けるとメニュー画面になり、CONTINUE（継続）、EXIT（終了）の選択ができます。
★ポケットステーション専用で、『COMBO POCKET』、『GO! GO! Digger』ともにメモリーを各2ブロック使用します（2つダウンロードすると4ブロック必要です）。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。